

Publicado el 9 de Junio de 2010 por Carlos Gallo

 [Cajón del Sastre](#)

Me gustaría decir que **EDGE** acaba de publicar la expansión secretos de arkham y que podéis disfrutar los amantes de este género.

**¡Los secretos han sido desvelados!**

La nueva expansión deluxe para La llamada de Cthulhu LCG ya está a la venta

**Novedades** | Publicado el 4 de Junio de 2010



Los diablos bailaban sobre los tejados de Arkham, y en el viento aullaba una locura antinatural. Por toda la ciudad se había ido deslizado una maldición que algunos consideraban peor que la peste negra, mientras otros contaban entre susurros que se trataba de la encarnación misma del alma demoníaca de la plaga.

- Herbert West, Reanimador de H.P. Lovecraft

Secretos de Arkham, la primera expansión de lujo para La llamada de Cthulhu: El Juego de Cartas, está ya a la venta en tu tienda habitual y en nuestra tienda online. A partir de ahora, el juego de cartas de La llamada de Cthulhu se hace aún más profundo, gracias a las 100 nuevas cartas de esta caja (2 copias de 50 cartas diferentes), entre las que se incluyen 6 cartas únicas para cada facción y 8 cartas neutrales.



Las nuevas cartas de Secretos de Arkham proporcionan al juego todo un abanico de nuevas oportunidades de construcción de mazo para los jugadores que desean expandir los horizontes de su juego. Se abren así opciones de mazo de sinergia "tribal" que aún no se habían explorado lo suficiente, gracias a las nuevas cartas de Profundos, Mi-Go y otros subtipos, así como de Día y de Noche. Además, esta expansión presenta una generosa gama de útiles cartas neutrales que encontrarán fácilmente su lugar en mazos de todo tipo, y tenemos la seguridad de que al menos un par de ellas se convertirán en indispensables en el nuevo metajuego.

 **PROMOCIONA TU BLOG**

Incrementa el tráfico de tu blog o página web publicando tus propios artículos y noticias en este blog.

[Publica tu Artículo](#)

Secretos de Arkham también contiene 10 nuevas cartas de historia que los jugadores podrán usar en vez del mazo de historia original. Estas cartas de historia presentan efectos globales de gran calado, que los jugadores lucharán por activar... o por prevenir que esto suceda.

En **La llamada de Cthulhu: El Juego de cartas**, los jugadores asumen el papel de investigadores, villanos y horrores innombrables inspirados por la siniestra mitología creada por H. P. Lovecraft. Detectives de la Agencia, estudiantes y profesores de la Universidad de Miskatonic y miembros del misterioso Sindicato unen sus fuerzas contra seres sobrenaturales como Cthulhu, Hastur, Yog-Sothoth y Shub-Niggurath. La llamada de Cthulhu: El Juego de cartas es un juego personalizable para 2 jugadores que plantea un duelo entre facciones humanas y monstruosas. Es también un Living Card Game y ofrece cientos de cartas adicionales para las siete facciones del juego, lo que permitirá a los jugadores personalizar el contenido de sus mazos o crear sus propias combinaciones de cartas.

Además de esto que he sacado de la pagina, se ha mostrado además una baraja con una serie de cartas de expansiones, 60 cartas con 20 nunca vistas y útiles si tus personajes se vuelven locos, pues te darán la oportunidad de usarlos para tener una serie de beneficios

### Ceguera y Terror en La llamada de Cthulhu LCG

Llega la primera entrega de la nueva serie de El contrato de Yuggoth

**Novedades** | Publicado el 5 de Junio de 2010



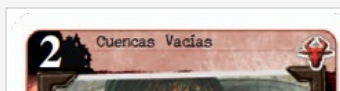
Merezco todo lo que me hicieron, todo aquello y mucho más. Pero ser merecedor de un castigo no hace que sea más fácil sobrevivir a él. Y por lo que he aprendido, sobrevivir tampoco ayuda a creer.

- de Cuencas vacías, primera parte de El contrato de Yuggoth de Nate French.

Das tumbos, solo y envuelto en tinieblas, buscando alguna fuente de luz. El eco de tus gritos se extiende por la oscuridad, y el pánico empieza a hacer presa en ti. ¿Cómo puede ser un lugar tan oscuro? ¿Te has quedado ciego? ¿Y cómo podrías estar seguro de ello? Entonces comienzan los susurros, y tu cordura empieza a deshacerse...

Fantasy Flight Games y Edge Entertainment se enorgullecen de anunciar la salida de Susurros en la oscuridad, el primer Asylum Pack del nuevo y emocionante ciclo de expansiones para La llamada de Cthulhu: El Juego de Cartas. Vuelve locos a tus propios personajes para activar nuevos y poderosos efectos, y añade a tu mazo Lunáticos, Serpientes, Estudiantes y Tácticas.

También comienza una nueva historia cuando Tyler Scindere, un asesino a sueldo del Sindicato, se hará cargo de un trabajo que cambiará para siempre su forma de ver el mundo...



Susurros en la oscuridad es un Asylum Pack de 60 cartas fijas que contiene 20 cartas nunca antes vistas, basadas en la lúgubre cosmología del maestro del terror H.P. Lovecraft, y diseñadas para dar variedad al

metajuego de La llamada de Cthulhu.



L o mejor de todo es que Susurros en la oscuridad es el primer lanzamiento mensual que adopta el nuevo y versátil formato de los LCG, lo que significa que obtendrás tres copias de veinte cartas diferentes en una única y conveniente compra. Échale un vistazo a nuestro artículo "[De lo Bueno, lo Mejor](#)", que explica los detalles de este emocionante cambio que te permitirá disfrutar aún más de tus partidas de La llamada de Cthulhu.

En [La llamada de Cthulhu: El Juego de cartas](#) , los jugadores asumen el papel de investigadores, villanos y horrores innombrables inspirados por la siniestra mitología creada por H. P. Lovecraft. Detectives de la Agencia, estudiantes y profesores de la Universidad de Miskatonic y miembros del

misterioso Sindicato unen sus fuerzas contra seres sobrenaturales como Cthulhu, Hastur, Yog-Sothoth y Shub-Niggurath. La llamada de Cthulhu: El Juego de cartas es un juego personalizable para 2 jugadores que plantea un duelo entre facciones humanas y monstruosas. Es también un Living Card Game y ofrece cientos de cartas adicionales para las siete facciones del juego, lo que permitirá a los jugadores personalizar el contenido de sus mazos o crear sus propias combinaciones de cartas.

Permite esto añadir nuevas tramas a nuestra baraja además de permitirnos crear una serie de historias la mar de sugerentes, nuevas cartas de historia que se agradecen pues dan un nueva opción a las anteriores ya muy vistas, por ultimo nuevas criaturas de tipo como los profundos, etc. que nos ayudara a poder completar los huecos que en las barajas de mono tipo nos hace falta.

Espero que la noticia les haya agradado a los fans de este juego.

¿Qué te parecen las expansiones? ¿Han acertado con la temática? ¿Es adecuado aprovechar la locura de los personajes para obtener beneficios?

### ¿Quieres decir algo?

Apodo (Opcional)

Web (Opcional)

Comentario \*

Enviar comentario

Publicado el 4 de Junio de 2010 por Carlos Gallo

[Cajón del Sastre](#)

Como lo ven amigos míos, Zombies!!! El juego de mesa que se basa en la huida de la ciudad infestada de zombies, ha vuelto y esta vez con expansiones.

# ZOMBIES!!!

En esta reedición se hará con la primera parte y la segunda, es decir, Zombies!!! y Zombies!!!: el ejercito zombie; No solo serán estas las novedades pues como dije antes han añadido las expansiones como: Zombies!!! 5 Fuga de cerebros y Zombies!!! 6 a dos metros bajo tierra.

El primero el Zombies!!! 5 Fuga de cerebros, trata de una aventura que toma lugar en un campus universitario y cuya novedad serán los redaños, los cuales presupongo serán los de la versión traducida por [twilight](#), los creadores de toda la saga original de América, los marcadores de vísceras que te permiten tener un número mayor o menor ( según la cantidad de estos en juego ) de eventos en la mano para jugar, como siempre serian tres al igual que las balas y corazones.



Como veis es bastante más bromista que en versiones anteriores y sus novedades, según [EDGE](#), son estas:

## Zombies!!! 5: Fuga de Cerebros

¡ZOMBIES CUM LAUDE!

*No recuerdo que la vida de estudiante fuera así...*

*En la Universidad Twilight el plan de estudios habitual ha cambiado ¡¡¡En lugar de ciencias y arte, los estudiantes de este centro dan clases de armamento improvisado y se gradúan en SUPERVIVENCIA!!!*

*Esta expansión para Zombies!!! incluye:*

- 16 nuevas fichas de mapa
- 32 nuevas cartas de evento
- Contadores de redaños
- Nuevas reglas universales para usar los redaños con cualquier expansión.

El otro, Zombies!!! 6 a dos metros bajo tierra, trata de una modalidad parecida a la del centro comercial en donde nos encontramos los conductos de ventilación y podemos ir a distintos planos del lugar por ellos, aquí es lo mismo, pero añadiendo que podemos encontrarnos con zombies en las alcantarillas o líneas de metro y que necesitamos poner nosotros las zonas de salida y de entrada pues tenemos dos marcadores para ello por lo de mas es lo mismo.





Un método mas de usar los cambios de plano, que siempre son interesantes en un juego como este, por lo menos desde mi punto de vista; esto es lo que [EDGE](#) dice que contiene esta expansión:

#### Zombies!!! 6: A Dos Metros Bajo Tierra

¡ÚLTIMA PARADA!

*Siempre lo has pensado... "¿Tiene que haber una forma más fácil de moverse por la ciudad!" Bueno, ya has descubierto una... ¿O no? No puede haber zombies bajo tierra ¿verdad?*

*Zombies!!! 6: A Dos Metros Bajo Tierra añade un nuevo elemento de emoción al juego. Con esta expansión, los jugadores son ahora libres de explorar las líneas de metro y las alcantarillas que hay bajo la ciudad.*

*Esta expansión añade:*

- 16 nuevas fichas de mapa
- 32 nuevas cartas de evento
- 24 contadores de alcantarilla
- Nuevas y emocionantes reglas

Para mi gusto deberían haber hecho esto desde un principio, pues están muy bien las anteriores expansiones, pero si puede mejorar aun más el juego con estas y tendremos que esperar un poco mas hasta que lleguen a la séptima y la octava, en twilight ya van por la novena que va más o menos de un cementerio lo típico de película antigua de zombies; esperemos que tal les queda y que no hagan muchos cambios.

¿Qué te parecen las expansiones? ¿Deseoso de que salgan las reediciones del primero y segundo? ¿Querías mas expansiones?

#### ¿Quieres decir algo?

Apodo (Opcional)

Web (Opcional)

Comentario \*

Enviar comentario

Publicado el 1 de Junio de 2010 por Carlos Gallo

 [Cajón del Sastre](#)  [2 comentarios](#)

Un grupo de gente que es amante del rol, se ha lanzado a un proyecto que seguramente también os interese si sois amantes de los juegos de D&D.

Este grupo de gente se trata de nada más y nada menos que de [aventuras en la marca del este](#), los cuales son muy conocidos por los amantes del rol; pues no solo comentan los juegos, si no que además nos muestran las novedades de cada una.



Ellos quieren hacer una reedición del juego de rol de D&D la edición básica que salió aquí en España por la editorial *Dalmau Carles Pla*, para algunos será la primera vez que oís hablar de él, para otros será un encomiable recuerdo de vuestros inicios en el rol. Adjunto una imagen sacada de la pagina web y además le pondré un hiperenlace para que podáis conocer más a fondo este juego: [D&D basic rules set 1](#)



Por mi parte estoy ansioso de poder disfrutar de tal juego, porque lo jugué por primera vez cuando solo tenía unos 8 añitos y la verdad que me divertí, lo malo es que mori de una forma un tanto tonta XD, dejémoslo en que no tenía conciencia de que los suelos podría haber tanta trampa XD.

De momento están en la fase de construcción, pero están dando pasos muy avanzados; de momento han acabado con una portada muy interesante, hecha por el ilustrador [A.J. Manzanedo](#) y notareis que tiene un cierto parecido

con la portada anterior, a mi me dejo la boca abierta cuando la vi.



Si queréis saber más de este juego, además de cómo va su renovación por este grupo de gente que lo está haciendo os aconsejo que visitéis su página web os adjunto un enlace de todas las noticias referidas a este juego: [Aventuras en La marca del Este el juego.](#)

Pues nada mas espero que a Steinkel, que es uno de los de la marca del este le haya gustado este mini artículo, que pidió y le dije desde un comentario que lo haría; y por supuesto a vosotros.

¿Qué te parece una reedición del juego de rol de D&D? ¿Sera mejor o peor? ¿La ilustración te parece increíble?

## Comentarios (2)

**Steinkel** dijo hace una semana:

Muchísimas gracias por hacerte eco. Es un honor aparecer en este magnífico blog. Muchas gracias otra vez.

**Carlos Gallo** dijo hace una semana:

De nada Steinkel, para eso estamos y me alegra que hayas comentado, y creeme el honor es mio por permitirme hablar de un juego que estais haciendo vosotros por admiracion al mismo.

Espero poder disfrutarlo y hacerle una critica constructiva, sigue visitando cuando puedas este blog, pues sera todo un elogio.

## ¿Quieres decir algo?

Apodo (Opcional)

Web (Opcional)

Comentario \*

Enviar comentario

Publicado el 25 de Mayo de 2010 por Carlos Gallo

 [Cajón del Sastre](#)

Hola amigos, hoy quiero mostrarles una cosa que vi del blog de Varda, <http://vardita.blogspot.com>, en donde podéis encontrar varias cosas, para vuestros juegos de rol favoritos y además os mostrara cosas que hace o participa.

Se trata de una cosa que nos interesa a todos los que jugamos a rol y usamos una plantilla para mostrar la escena, si la imaginación ayuda, pero siempre está bien tener una ayuda visual (sobre todo para el máster), de lo que hablo son las miniaturas y estaréis pensando "vaya novedad, eso ya lo sabía y lo tengo", si la verdad que hay miniaturas a buen precio para los que nos aficionamos y son muy detalladas, pero hay que admitir, que una miniatura, no podemos usar una para representar a nuestro personaje siempre; pues hay miles y una no puede representar a varios; por ejemplo: ver a un supuesto clérigo con un taparrabos y a pecho descubierto con una espada más grande que el mismo y unos músculos inusuales, resulta poco creíble en una partida, dejando aparte la descripción o como lo imagina el jugador.

Resultaría caro ir cambiando cada una además que si se caen, el 60% de las veces se rompen o sufren desperfectos, por eso existe una página, donde el autor, nos muestra una serie de miniaturas de papel bien elaboradas que además podemos adquirir de modo gratuito descargándolas y montándolas o incluso comprarlas montadas con un papel y una estructura impoluta por un módico precio además que el material será mejor que las endebles hojas.



Tenemos para varias ambientaciones desde las clásicas de fantasía, hasta las futuras de ciencia ficción sin olvidar las contemporáneas; no solo son monstruos o personajes de los jugadores, también hay para los npj como campesinos, el jefe del pueblo, etc.





Es una forma asequible de jugar con miniaturas además que como es papel, podéis apuntar en la peana, si son varios monstruos números que os permitirán saber que monstruo es y el daño que recibe este para no perder el control a la hora de ser varios monstruos o npj.

Esta idea, para mi gusto, es bastante buena; pues ayuda a los que empiezan a jugar y poder crear una ambientación en sus partidas; Al usar el papel como herramienta permite un sin fin de ideas, pues la papiroflexia es muy amplia y versátil para los mas mañosos.

La gente incluso, con paciencia, crea lugares que permiten meterse de lleno en el lugar, como podéis ver en la siguiente imagen.



Por si queréis usar estas miniaturas para vuestras partidas esta es la pagina:



Además de esta página, hay otras muchas con más diseños de lugares y otras cosas que os resultaran interesantes, algunas son de pago, pero la labor que conlleva el diseño tan perfecto merece la pena y lo

agradeceréis en las partidas que echéis:

- <http://www.rpgnow.com>
- <http://www.fatdragongames.com>
- <http://www.worldworksgames.com>
- <http://rpg.drivethrustuff.com>
- <http://www.wargamevault.com>

Pues eso es todo, espero que os haya interesado esta noticia y una vez más dar gracias a Varda por la noticia, os recomiendo sinceramente que visitéis su blog si queréis saber más cosas útiles para vuestros juegos.

¿Qué os parece la idea de miniaturas de papel? ¿Barata forma de ambientación? ¿No vale la pena? ¿Preferís las miniaturas? ¿Os parece adecuado el precio de los diseños de las miniaturas de papel?

### ¿Quieres decir algo?

Apodo *(Opcional)*

Web *(Opcional)*

Comentario \*

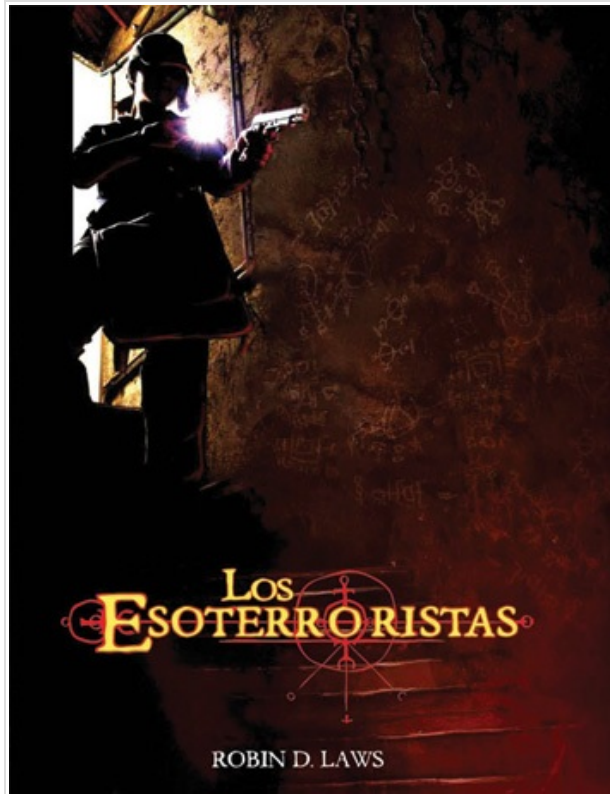
Enviar comentario

indie

Publicado el 31 de Marzo de 2010 por Carlos Gallo

 [Cajón del Sastre](#)

Hoy hablaremos del juego de rol de edge llamado "Los Esoterroristas" de Robin d. Laws.



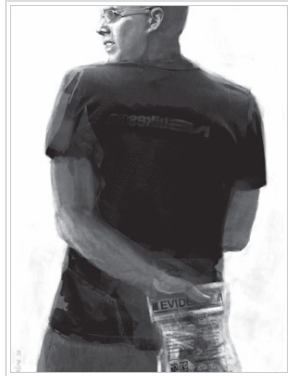
Este juego se basa en que una serie de criminales que usan la magia negra y los mitos para realizar sus actos terroristas con la intención de desgarrar el plano de la realidad que conocemos y liberar otro que sería un verdadero infierno en la tierra; los que se encargaran de evitar tan terrible mal, será una organización secreta que se llama Ordo Veritas, los cuales luchan contra estos esoterroristas.



En este juego se basa en el sistema Gumshoe, el cual usa un D6 para la mayoría de las tiradas y principalmente se resuelve todo rápidamente, a veces sin necesidad de lanzar una tirada, solo con las características del pj, otra opción a la hora de tirar, es restar una serie de puntos de dicha habilidad, que a cambio nos aporta una suma en la tirada a superar la dificultad impuesta por el máster en dicha acción. Esto ayuda bastante sobre todo a la hora de hacer una partida, que solamente consiste en la investigación y no en estar tirando cada 3 acciones varios dados y que encima le tengas que hacer los cálculos de las reglas de situación para saber el resultado.

Además de facilitar las tiradas aporta un contexto en las habilidades genérico, esto se ve más claro con ejemplo: Digamos que mi pj quiere hacer una tirada para saber que información obtiene del npj, bien aquí debería usar una habilidad, que se ve mucho, como interrogatorio, pero si soy un repartidor de pizzas, como que esto está fuera de mi profesión; aquí entra en juego una cosa llamadas las ramas, en las que se distinguen según el uso, si son para hablar, para arreglar o usar un aparato, etc.; siguiendo con el ejemplo, al ser repartidor se me da bien la habilidad de negociación y esta sí que se puede usar para dicha acción.

Otras muchas acciones que se permiten del sistema Gumshoe es el de cooperar en equipo, el sistema está bien calculado para cuando sea una acción conjunta no produzca un éxito desbordante, consiste en que un jugador que decide hacer una acción conjunta con otro decida ser el líder mientras que el que ayuda aporta una cantidad de éxito, restándole un porcentaje.



Esto es en parte a las reglas, en cuanto a las ilustraciones, dibujos y maquetación; está bastante bien hecho pues las letras son lo bastante grandes y se diferencian rápidamente una línea de explicación de la de un ejemplo. Las ilustraciones están interesantes, tienen un estilo de comic simple pero con unos gestos y unos lugares muy apreciables además de los verse claramente los sentimientos de los personajes y por ultimo esta la maquetación que también es muy llamativa en los bordes, pues te permite ver claramente el capítulo de dicha pagina.

Bien después de haber expuesto algunas opiniones de la página ahora les mostrare en resumen los pros y los contras de este juego de rol:

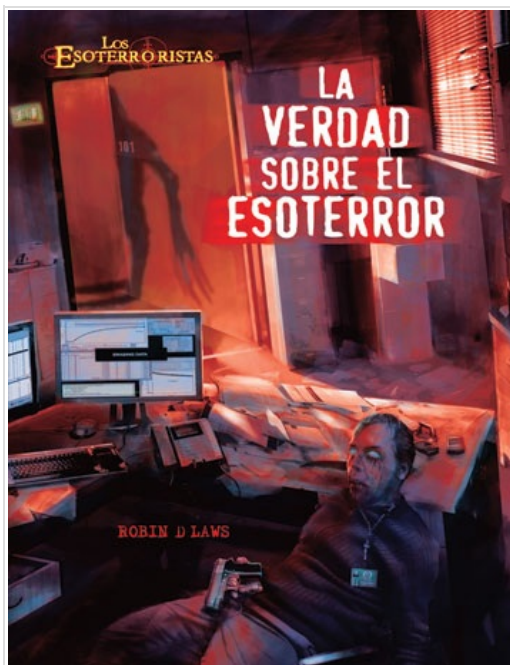
#### PROS:

- Un sistema de juego muy cómodo y que permite participar más en la historia, sin estar constantemente con las tiradas de juego.
- La facilidad de ejemplos claros que explican con detalle, dejando claro el porqué de esa acción por el DJ.
- Poca consulta del libro de reglas, pues es tan sencillo que no lo necesitaremos en casos de acciones simples o comunes.
- Evita mirar una tabla para determinar si es un éxito o una pifia.
- Incita a realizar acciones conjuntas y a fijarse tanto en el entorno, como en las pistas que se van obteniendo.
- Controla la cantidad de puntos que se puede dar para la creación de pj según el número de jugadores.

#### CONTRAS:

- El precio que está a la venta por lo que contiene es un poco alto, presupongo por la maquetación y de mas pues son alrededor de 20€, aun así está bastante compensado, pero podría contener algo mas aunque sea.
- No hay monstruos para las aventuras, solamente aparecen 3 criaturas y te deja claro que necesitas la expansión para tener el resto..., un poco descarado por su parte.
- El problema de que si uno de los pj se va de la partida o se une uno más, los demás o están muy descompensados o muy débiles, además de que el libro deja claro, que si un pj es casual se le dará la misma cantidad de puntos de creación que a los de mas, es decir, si son 3 pj los fijos, mas 1 que es casual, este no influye en la suma de pj, serian 3 con una serie de puntos para la creación de su pj.

En mi opinión para los iniciados es un libro tanto barato, como cómodo para la primera vez que se juega y quieres llevarlo a todas partes, sin que te duela la espalda del peso.





Esta descripción es del básico, ahora han sacado el siguiente que es una expansión, en donde aparecen las criaturas y de más extras que en el básico no aparece.

¿Qué te parece esoterroristas? ¿Te parece adecuado el precio? ¿Deberían haber dejado el básico completo y no dividirlo en 2 partes?

¿Quieres decir algo?

Apodo *(Opcional)*

Web *(Opcional)*

Comentario \*

Enviar comentario

[Entradas Anteriores](#)